NINTENDO GAMECUBE

SPRIEVODCA HROU

LUIGI'S MANSION™

Kontakt na zásielkovú službu: 055/633 79 12

Na Slovensku vydáva a distribuuje Kon Tiki, Slovenskej jednoty 33, Košice 040 01,
Tel/Fax: 055/633 79 12, www.kontiki.sk.

KON TIKI
MULTIMEDIA

DÔLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÉ INFORMÁCIE:
NASLEDUJÚCE VAROVANIA SI PREČÍTAJTE SKÔR NEŽ VY ALEBO VAŠE DIEŤA ZAČNETE HRAŤ VIDEO HRY.

VAROVANIE - ZÁCHVATY

U niektorých ľudí (asi 1 zo 4000) sa môžu vyskytnúť epileptické záchvaty alebo dočasná strata vedomia vyvolaná blikaním svetiel, napr. pri sledovaní TV vysielania alebo hraní video hier, aj keď nikdy predtým záchvat nemali. Ktokoľvek, kto mal záchvat, stratil vedomie alebo mal iné príznaky spojené s epileptickými predpokladmi by sa pred hraním mal poradiť s lekárom. Rodičia by sa mali dívať, keď sa ich deti hrajú. Prestaňte hrať a poraďte sa s lekárom, ak Vy alebo vaše dieťa má nasledujúce príznaky: Kŕče, Trhanie očí alebo svalov, Strata vedomia, Zmenené videnie, Nedobrovoľné pohyby, Dezorientácia. Na zníženie pravdepodobnosti záchvatu počas hrania video hier:
1. Seďte alebo stojte čo najďalej od obrazovky. 2. Video hry hrajte na čo najmenšej televíznej obrazovke. 3. Nehrajte, ak ste unavení alebo potrebujete spať. 4. Hrajte v dobre osvetlenej miestnosti. 5. Každú hodinu si urobte 10 až 15 minútovú prestávku.

VAROVANIE - OPAKUJÚCE SA POHYBOVÉ ZRANENIA

Hranie video hier môže po niekoľkých hodinách poraniť vaše svaly, kĺby alebo pokožku. Držte sa nasledujúcich pokynov, aby ste sa vyhli problémom ako sú Zápal šliach, Syndróm zápästného tunelu alebo Podráždenie pokožky: Po každej hodine si urobte 10 až 15 minútovú prestávku, aj keď si myslíte, že ju nepotrebujete.
Ak sa vaše ruky, zápästia alebo paže unavia alebo vás rozbolia počas hrania, prestaňte hrať a nechajte ich oddýchnuť na niekoľko hodín než začnete opäť hrať. Ak vás ruky, zápästia alebo paže neprestanú bolieť počas alebo po hre, prestaňte hrať a navštívte lekára.

VAROVANIE - ELEKTRICKÝ ŠOK

Na predchádzanie elektrickému šoku pri používaní tohto systému: Použite iba Napájanie, ktoré je pri vašom systéme. Nepoužívajte Napájanie ak má poškodené, roztrhnuté alebo porušené káble alebo vidlicu. Uistite sa, že je vidlica úplne zastrčená do zástrčky alebo predlžovacej šnúry. Všetky vidlice odpojte opatrne, vytiahnutím vidlice a nie šnúry. Uistite sa, že vypínač napájania NINTENDO GAMECUBE je vypnutý, skôr než vytiahnete vidlicu napájania zo zástrčky.

VÝSTRAHA - LASEROVÝ PRODUKT TRIEDY 1

Nintendo GameCube je laserovým produktom triedy 1. Nepokúšajte sa rozobrať Nintendo GameCube. Servis nechajte len na kvalifikovaných pracovníkov. Výstraha - Použitie ovládaní alebo úprav alebo vykonanie procedúr iných, než ktoré sú špecifikované tu vás môžu vystaviť nebezpečnému žiareniu.

VÝSTRAHA - POHYBOVÁ CHOROBA

Hranie video hier môže spôsobiť Pohybovú Chorobu. Ak sa Vy alebo vaše dieťa pocíti závrat alebo nechuť počas hrania hry na tomto systéme, prestaňte hrať a oddýchnite si. Neriaďte vozidlo alebo nevykonávajte inú činnosť, až pokým sa nebudete cítiť lepšie.

UPOZORNENIE: Prosím veľmi opatrne preštudujte knižôčku - booklet, priložený k tomuto produktu predtým než použijete vaše Nindendo® Hardvérový systém, disk s hrou a doplnkami. Knižôčka – booklet obsahuje dôležité bezpečnostné informácie.

HRA VYŽADUJE PAMÄŤOVÚ KARTU PRE NAHRÁVANIE POZÍCIÍ V HRE, NASTAVENÍ ALEBO ŠTATISTÍK.

HRA PODPORUJE HRU JEDNÉHO HRÁČA S JEDNÝM OVLÁDAČOM.

Nintendo

TM, ® A NINTENDO GAMECUBE LOGO SÚ OBHODNÝMI ZNÁMKAMI NINTENDO. VŠETKY PRÁVA, VRÁTANE AUTORSKÝCH PRÁV HRY, SCENÁRA, HUDBY A PROGRAMU SÚ VYHRADENÉ PRE NINTENDO.

DOLBY A DVOJITÝ-D SYMBOL SÚ OBCHODNÝMI ZNÁMKAMI DOLBY LABORATORIES.
© 2001, 2002 NINTENDO.

NA SLOVENSKU VYDÁVA A DISTRIBUUJE KON TIKI, SLOVENSKEJ JEDNOTY 33, KOŠICE 040 01, TEL/FAX: 055/633 79 12, www.kontiki.sk.

Luigi's Mansion™

Obsah

- A veľkolepá cena je veľký strašidelný kaštieľ! . . . 2
- Použitie ovládača . . . 4
- Ovládanie LUIGI-ho . . . 6
- Spýtaj sa profesora Elvina Gadd! . . . 14
- Štart hry . . . 16
- Hranie hry . . . 19
  - Prvý krok: Navštív všetky miestnosti, ktoré môžeš . . . 20
  - Druhý krok: Vysaj strašidlo . . . 21
  - Tretí krok: Ukladanie pomocou ropuchy . . . 23
  - Štvrtý krok: Poraz šéfa duchov a vyčisti oblasť . . . 24
  - Piaty krok: Vyprázdni svoj vysávač . . . 24
- Použi Game Boy Horror - múdro! . . . 25
- Vyskúšaj si galériu duchov . . . 27

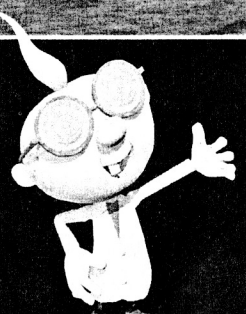
A veľkolepá cena je veľký strašidelný kaštieľ!?

Jedného dňa sa dostala k Luigimu nečakaná správa: Vyhral si obrovský kaštieľ! Prikedzene, bol veľmi rozrušený a preto zavolal svojmu bratovi Mariovi. „Mario? To som ja Luigi. Vyhral som veľký kaštieľ! Stretneme sa tam a môžeme to osláviť. Čo nato hovoríš?" Luigi sa pokúšal postupovať pomocou mapy do svojho nového kaštieľa, ale keďže bola temná noc, v zúfalstve sa stratil v strašidelnom lese pozdĺž lesa. Nakoniec prišiel na konice lesa, kde sa nachádzal temný kaštieľ. Podľa mapy, sa tento kaštieľ podobal na ten čo Luigi hľadal. Hned ako sa Luigi usadil v kaštieli, začal byť nervózny. Mária, ktorý mal doraziť ako prvý, nikde nevidel.
Nielen to ho znepokojovalo, ale aj to, že v kaštieli boli duchovia!

Odrazu sa na Luigiho vyrútil jeden duch, a za jeho chrbtom sa zrazu zjavil neznámy chlapík, ktorý ho zachránil s vysávačom pred duchom. Potom dvaja z duchov ihneď zmizli. Práve vtedy sa starší pán, profesor Elvin Gadd, ktorý žil vedľa domu, pokúšal skúmať jeho obrúbený objekt, duchov. Luigi porozprável profesorovi Elvinovi Gadnovi, že sa stratil jeho brat Mario, a tak sa professor rozhodol, že dá Luigimu dva vynálezy, pomocou ktorých bude mocť nájsť svojho brata.
Luigi si nebol taký istý jeho statočnosťou. Podarí sa mu zbaviť prefíkaných duchov a nájsť brata Mária?

OBSADENIE

Luigi


Professor E. Gadd

Ghosts Galore

Mario

Použitie ovládača

Predovšetkým prvý, synček! Chceš a naučiť ako použiť ovládanie? Čítaj ďalej na nasledujúcich stranách o detailoch.

Sú tu dva typy ovládania. STANDARD – štandardný je pre tých ktorí začínajú vonku, a SIDESTEP obchádzajúci pre tých ktorí už trochu viac hrali. Jediná odlišnosť je iba vtom, ako použiješ ovládaciu páčku na pohyb Luigiho. Môžeš pozmeniť nastavenie ovládania v **obrazovke PAUSE** (str. 11) alebo v nastaveniach (str. 17).

Tlačítko L

- Vymrštiť častice z vysávača (str. 11)

START/PAUSE

- Dočastne pozastav hru a zobraz obrazovku PAUSE

Ovládacia páčka

- Pohybovanie s Luigim (chôdza, beh)
  Pri použití vysávača Luigi sa bude pohybovať, pokiaľ bude pevne tvárou v smere pohybu, pokiaľ ho nezmeníš. Ak nastavíš ovládanie na typ SIDESTEP, Luigiho pohľad bude pevne v smere, a rovnako ak použiješ baterku.

Ak sa na teba vyrúti duch, nakloň ovládaciu páčku a páčku C dozadu, a dopredu na jeho strasenie.

Tlačítko B

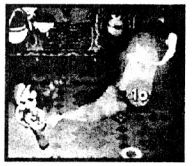
- Stlač toto tlačítko na zhasnutie baterky
  * funguje to len ak si v tmavej miestnosti

Controller Style
STANDARD
Type

Pá[illegible]ka C

- Zmena smer[illegible]u vysávania a svietenia ([illegible]tr. 6)
  Pohyb baterk[illegible] svetla trošku rýchlejšie s o[illegible]ládacím typom – SIDESTEP

Súčastne stlač a drž tlačítko B, X a START/PAUSE na reštartovanie hry.



Tlačítko R

- Použí vysávač na vcucnutie napriklad duchov (str. 9)

Čím silnejšie stlačíš tlačítko R, tým viac sily použije tvojho vysávača na vcucnutie

Tlačítko A

- prehliadnuť vec
- otváranie dverí
- zobraziť ďalšiu správu
- vybrať voľbu

Použitie GAME BOY™ HORROR

Game Boy Horror je vymyslené prenosné zariadenie profesorom E. Gaddom (str. 25-26)

* Nemožeš použiť vysávač a taktiež nemôžeš pohybovať s Luigim pokiaľ používaš Game Boy Horror.

Tlačítko X

- mód prehľadávania ukáže z Luigiho perspektívy

* Môžes si overiť všetky druhy vecí s týmto pohľadom

Tlačítko Y

- Mapa poschodí

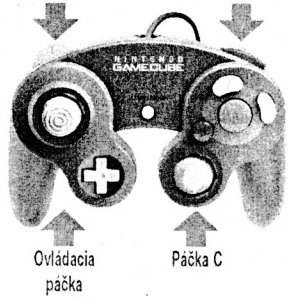
Tlačítko Z

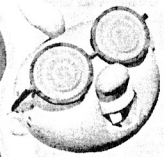
- Zoznam vecí

RESETNUTIE NEUTRÁLNEJ POZÍCIE OVLÁDAČA

Ak je zdroj zapnutý a ak sú tlačítka L a R stlačené alebo ovládacia páčka alebo páčka C sú posunuté z neutrálnej pozície, tak táto pozícia bude nastavená ako neutrálna. To zapríčiní nesprávne ovládanie hry počas hrania hry.

Na resetnutie ovládania, stlač všetky tlačítka a páčky a umožní im vrátiť sa do správnej neutrálnej polohy. Potom súčastne drž 3 sec. tlačítka X, Y a START/PAUSE.





Ovládanie Luigiho

Pozri tu, spúšťač-šľahač! Čím lepšie sa naučíš tieto pohyby, potom budeš lepšie vedieť čo robiť, keď stretneš ducha!

*Tieto príkazy použi na ovládači, keď je nastavený na štandardný typ ovládania.

Chôdza / Beh

Ovládacia páčka

Luigi sa pohybuje v smere, v ktorom je naklonená ovládacia páčka. Pomaly sa pohybuje vtedy, ak nakloníš ovládaciu páčku len trochu. Rýchly pohyb umožní vychýlenie páčky viac.

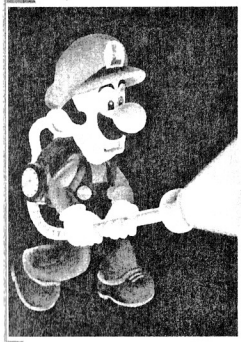
Skús použiť SIDESTEP styl ovládania

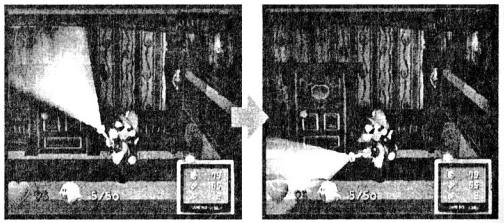
Niektorí duchovia sa ľahšie vysávaju, keď zmeníš typ ovládania z STANDARD – štandardné na SIDESTEP. Vyskúšaj každé v rôznych situáciách.

Zmena smeru osvetlenia a nasávania

Páčka C

Bez toho aby sa pohyboval Luigi, môžeš meniť smer vysávania a osvetlenia, a taktiež zamieriť na ducha.

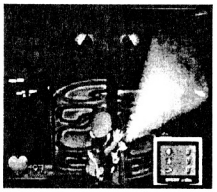




▲ Nakloň páčku C k sebe, na zameranie svetla baterky alebo na vysatie hore, a opačne od seba na sklon naspäť dolu.

Otváranie dverí

Stlač pred dverami



Ak stlačíš tlačítko A práve vtedy keď stojíš pred dverami, ktoré sú odomknuté, môžeš ich otvoriť. Ak máš kľúč k zamknutým dverám, automaticky ho použiješ na otvorenie dverí.

Do ktorých dverí sa hodí tento kľúč?

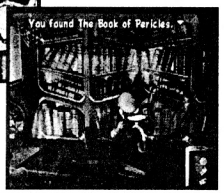
Ak nájdeš nový kľúč, na **obrazovke poschodí** ti ukáže, kde a do ktorých dverí ho možeš použiť.

Prehliadanie

Stlač veci možeš odskúšať, len vtedy, ak stojíš pred nimi.

Môžeš odskúšať, prehliadnuť rôzne veci, a to vo vnútri alebo mimo kaštieľa. Keď sa pozastavíš napr. pred nejakou časťou nábytku, alebo iným objektom, stlač tlačítko A. Luigi si preverí objekt, buď ho otvorí, zakrúti alebo zdvihne. Týmto prehliadaním môžeš nájsť veľa rôznych vecí.

◀ Keď sa Luigi zastaví pred skriňou a prehliadne si ju, vypadnú z nej mince!



▶ Pri prehiadaní regálu naknihy, sa dá nájsť kniha o....?

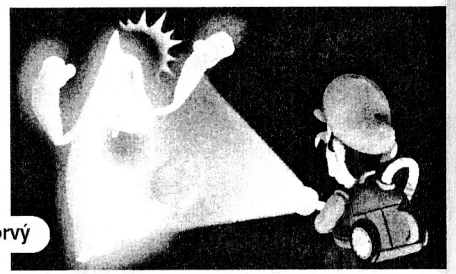
Vysávanie duchov

Toto je jedna z najdôležitejších akcii, ktoré môže Luigi použiť. Použitím vysávača, ktorý dostal od profesora E. Gadda, môže urobiť nasledovné kroky pri vysatí duchov.

Krok prvý — Posvieť si na ducha pomocou baterky

Použi → +

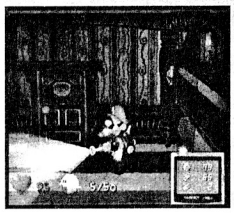
Keď sa zjaví duch, použitím páčky C si posvietiš naňho. Duch bude prekvapený, a zastaví sa. Keď sa mu ukáže jeho srdce na hrudi, vtedy, ho môžeš pomocou vysávača vcucnúť dnu.



Krok prvý

Body ktoré si zapamätaj, keď svietiš na duchov.

Ak si Luigi posvieti na duchov, a sú ďaleko, tak vtedy aj napriek tomu, že sa im ukáže srdce ich nebudeš môcť vcucnúť do vysávača. Pokús sa najprv zistiť kde sú duchovia pred tým, než si na nich posvietiš. Jednou dobrou technikou je to, že držaním tlačítka B si budeš držať vypnutú baterku. V temných miestach, vylákaj duchov predtým než si na nich posvieš s baterkou.

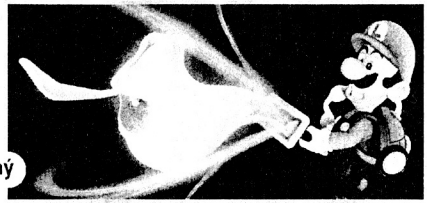


Použi **na prekvapenie duchov!**

Krok druhý — Vysatie duchov

Použi → + +

Akonáhle sa zjaví duch a zobrazí sa jeho srdce, stlač tlačítko R na aktivovanie vysávača a vcucni ho. Vedľa duchovho srdca budeš vidieť číslo. Toto číslo indikuje **jeho moc a silu.** Keď ho začneš vysávať, tak sa bude toto číslo postupne zmenšovať. Akonáhle dosiahne toto číslo nulu, vtedy stratí duch silu a vysávač ho vcucne dovnútra.



Krok druhý

Vysávanie duchov akokeby si bol na rybačke!

Len čo sa dostane duch do prvého kontaktu s vysávačom, prevráti sa, a pokúsi sa utekať preč. Ak ho necháš vzdorovať, tak jeho moc-sila nebude ubúdať. Avšak ak použiješ **ovládaciu páčku alebo páčku C v opačnom smere ako uteká,** tak ho možeš nasávať vysávačom a jeho moc-sila bude ubúdať. Mysli nato ako keby si zápasil s rybou na silóne. Teda pri stálom krátkom nakláňaním páčky v smere od ducha, a ich následnými prudkými pohybmi im ubudne moc-sila.

Príklad: Duch je na pravej strane obrazovky

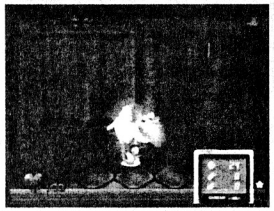
Pokiaľ nasávame s R tlačítkom, naklonením ovládacej páčky, alebo páčky C doľava si prichytíš ducha.

Krok tretí — Ukončenie vysávania!

Akonáhle dosiahne duchova moc-sila nulu, drž tlačítko R pokiaľ nevcucne ducha do nasávača.

Krok tretí

Rýchle otázky 1

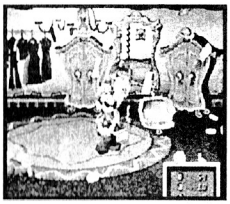


Čo ak duch stiahne Luigiho...?

Luigi môže stratiť srdcia, ak ho duch pri nasávaní stiahne. Nasávaj duchov agresívnejšie a pokús sa odtiahnuť Luigiho.

Čo iného môžem ešte nasávať?

Z niektorých nábytkov a príslušenstva sa rozptýlia peniace a mince. Použi vysávač na rýchle pozbieranie všetkých mincí, a nasaj ich. Niektoré nečakané veci môžu byť tiež nasaté, takže nasávač možeš použiť všade!



Vymrštenie živlov — Tlačítko L

Tvoj nasávač okrem toho že nasáva veci, ich môže aj vymrštovať. Ak si vcucol nejaký kus do vysávača, neskoršie ho môžeš vymrštiť pomocou použitia tlačítka L.

Čo sú to tie živly?

Sú tu tri typy energetických živlov: oheň, voda a ľad. Pri chytaní duchov rôznych energetických typov, môžeš nasávať tieto živly, ktoré neskoršie môžeš tiež vymrštiť.

Mocní duchovia

Oheň

Voda

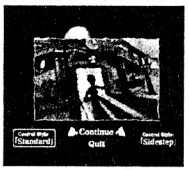
Ľad

▲ Mocní duchovia sa zjavia potom čo nájdeš tri medaile rôznych typov živlov, ktoré sú ukryté okolo domu.

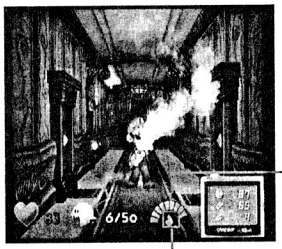
Vysvetlenie živlov pokračuje na strane 12. ➡

Čo môžem robiť v menu PAUSE?

Ak stlačíš tlačítko START/PAUSE počas hry, hra sa dočastne zastaví, a zobrazí sa **obrazovka PAUSE.** Tu môžeš zmeniť typ ovládania, a to tak, že ovládaciu páčku vychýliš doľava a doprava.
Na opustenie menu, môžeš vychýliť ovládaciu páčku hore, dole a stlačiť tlačítko A na zastavenie hry.
Táto položka pred opustením hry neuloží pozíciu v hre. Preto opatrne.



Ako vymrštiť živel



Ak nasaješ živelného ducha, tak na spodku obrazovky sa zjaví merač živlu. Typ tohoto živlu sa zobrazí ako ikonka vo vnútri tohoto meraču.

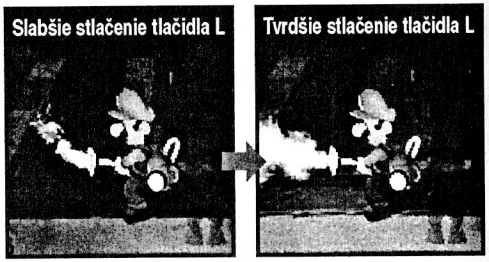
Merač živlu

Ikonka živlu

Oheň Voda Ľad

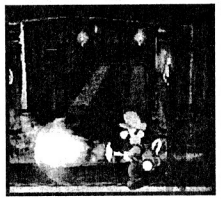
Živel, ktorý sa zobrazí ako ikonka na tvojom merači, može byť kedykoľvek vyfúknutý z vysávača. Tlačítkom L možeš vyfúknuť živel z vysávača. Čím tvrdšie stlačíš tlačítko L, tým viac živlu sa vyfúkne z vysávača.

Zakaždým čo použiješ vyfúknutie živlu, sa hodnota na merači zníži. (Pozri detaily na pravej strane pre informáciu).



Vystreliť živlovú vlnu

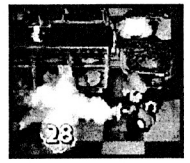
Keď rýchlo stlačíš tlačítko L, môžeš cez celú cestu vystreliť veľký živlový balvan.



Kedy môžem vymrštiť živly?

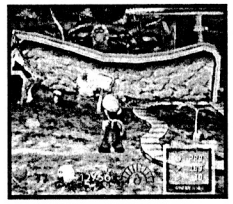
Môžeš si napríklad zapáliť ešte nezapálené sviečky, pomocou vyfúknutia ohňa. Svietiace sviečky môžu niekedy zapríčiniť zmenu v miestnosti. Taktiež môžeš zneškodniť niektorých duchov pomocou živlov.

▶ Vymrštením živlov môžeš objaviť hocičo.

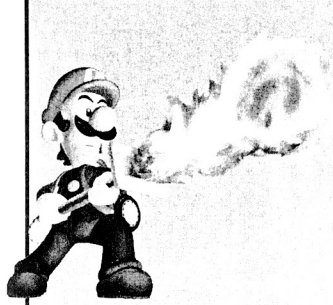


Čo potrebujem na vymrštenie ostatných živlov?

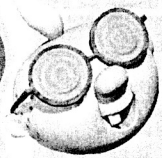
Pokiaľ chceš vystreliť iný živel než ten, čo už máš, najprv ho musíš nájsť a nasať ducha tohoto živla. Napríklad ak už máš ohnivý živel, tak musíš najpvr nájsť a nasať ducha vodného živla. Potom sa živel v tvojom vysávači zmení z ohňa na vodu.



Aké veľké množstvo živlu môže Luigi vymrštiť?



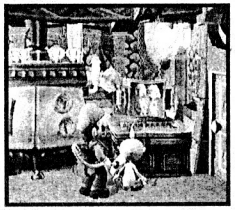
Luigi môže vymršťovať živly pokiaľ nezmizne jeho merač živlu. Čím viac živlu vymrštíš, tým viac sa hodnota na merači zníži. Živel môžeš držať dlhší čas, aj pri vymrštení malej dávky. Zapamätaj si, že pri vymrštení veľkej dávky živlu dlhý čas, zapríčiní to, že tvoj merač rýchlo poklesne.



Spýtaj sa profesora Elvin Gadda!

V poriadku obšívač. Tak a teraz už vieš čo presne možeš robiť. Ako prosím? Čo to znamená? Hovoríš, že máš stále nejaké otázky?

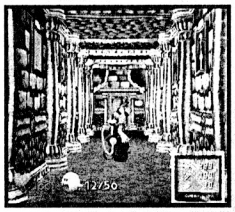
1 Čo sa stane s nasatými duchmi?



Budem taký láskavý a premením ích späť na maľby!

Mám už veľa druhov duchov vo vysávačoch. A niektorý z nich musia byť okamžite vybratý. Títo duchovia prejdú cez môj nový vynález, a budú vrátení do malieb.

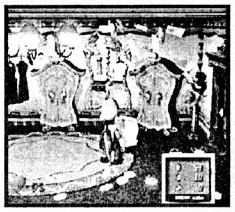
Tieto maľby vrátim znovu do galérie hneď ako mi ich prenesieš (str. 27). Pýtaš sa prečo ich dávame vlastne do malieb? Pretože väčšina znich začínala v maľbách. To je čo? Prečítaj si moju prednášku na str. 22 pre viac informácií.



2 Mal by som tiež zbierať všetky tieto mince a peniaze?

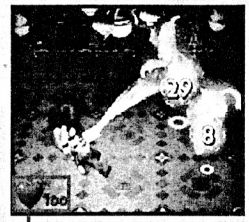
Ano, to by si mal synáčik.

Ak nájdeš mince, peniaze a poklady v kaštieli, nemal by si ich nechať len tak ležať naokolo, určite nie. Zbieraj si tieto poklady ak chceš. Mňa táto vec nejak zvlášť nezaujíma. Som si istý, že nájdeš nejaké využitie týchto čačiek.



3 Čo by som mal robiť, keď sa zraním?

Mal by si lepšie zbierať nejaké srdcia!

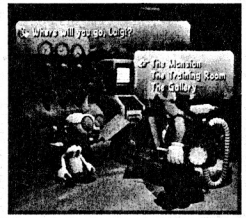


Ikona srdca

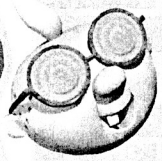
Táto veľká ikona srdca ti ukazuje koľko zdravia máš. Ak sa zraníš, tak táto ikona srdca sa zmenší, a číslo ktoré je napravo poklesne. Ak toto číslo dosiahne nulu, dokonal si! Nepripusti, aby sa to stalo, ináč by som bol taktiež vo vážnej nepríjemnosti. Preskúmaj všetok nábytok pre nájdenie sŕdc. Zbieraj ich na svoje uzdravenie. Srdce sa zjavi napríklad vtedy, ak naraz nasaješ dvoch a viac duchov. Čím väčšie je to srdce, tým viac ti to pomože na uzdravenie. Oko za oko, srdce za srdce... alebo niečo podobného.

4 Kde si, keď ja naháňam duchov?

Som tu dole v laboratóriu!



Zvyčajne som tu dole v mojom laboratóriu, vpredu pred kaštieľom. Inač sa neobávaj o mňa synáčik. Môžem ťa sledovať cez GAME BOY HORROR čo som ti dal. Zaznamenáva všetko čo vidíš a posiela mi to dole do laboratória na monitor. Takže možem vidieť čo všetko sa tam hore deje. Niekedy ti pošlem radu, a používam nato GAME BOY HORROR. Len relaxuj a chytaj duchov!



Štart hry

Tak a teraz už vieš, ako chytať duchov. Správne? Takže pripraviť sa, práve štartujeme!

Vlož disk s hrou a pamäťovú kartu do NINDENA GAMECUBE, uzavri obal a stlač POWER na zapnutie. Len čo sa zobrazí **titulná obrazovka,** stlač PAUSE/START. Ďalej sa ukáže **obrazovka s výberom zo zoznamu.**

*** Na uloženie rozohratej hry, budeš potrebovať pamäťovú kartu, ktorú vložíš do slotu A.**

Teraz si môžete v hre zvoliť jazyk. Na **obrazovke výberu údajov** vyberte OPTIONS (VOĽBY) a stlačte Tlačidlo A, aby ste otvorili **Obrazovku volieb.** Pre zvolenie JAZYKA (LANGUAGE), posúvajte ovládaciu páčku hore a dole a pre zvolenie jazyka posúvajte páčku vpravo a vlavo. Zvolením OK potvrdíte svoj výber a potom stlačte Tlačidlo A, aby ste sa dostali späť na **obrazovku výberu údajov** (Data Select Screen).

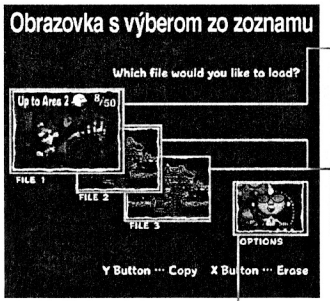
Čo sa jazyka hry týka, tak jazyk nastavený v hre a uložený na pamäťovej karte má prednosť nad jazykom, ktorý je nastavený v konzole GAMECUBE. (Pre ďalšie informácie sa prosíme obráťte na stranu 20 príručky hardwaru konzoly). Aj keď je nastavenie jazyka konzoly zmenené, nebude to mať žiadny vplyv na nastavenie jazyka v hre.

Pre zmenu jazyka v hre, si prosíme zvoľte v **ponuke volieb** príslušný jazyk a uložte údaje na pamäťovú kartu.

Poznámka: Ak na pamäťovej karte nie sú žiadne údaje, hra sa spustí s jazykom vybratým na konzole GAMECUBE, pokiaľ program hry tento jazyk podporuje. V prípade, že hra nepodporuje nastavenie jazyka konzoly, objaví sa **obrazovka výberu jazyka,** kde si užívateľ môže vybrať vhodný jazyk.

Obrazovka s výberom zo zoznamu

Môžeš si nahrať hru do troch pozícií. Na **obrazovke s výberom zo zoznamu,** vyber súbor uložených dát a stlač tlačítko Y na nakopírovanie týchto dát do prázdnej pozície. Na zmazanie súboru nahranej pozície, stlač tlačítko X v položke súbor nahraných dát.
Zmazané dátové súbory nemôžu byť znovu obnovené, takže buď opatrný!



Nahraté data

Vyber túto položku na pokračovanie v predchádzajúcej uloženej hre. Na obrazovke sa zobrazí obsah uložených dát.

Dátové subory s názvom nová hra

Vyber tento súbor na spustenie hry od začiatku.

Nastavenie – voľby

Vyber túto položku na nastavenie hry. Viď ďalšiu stranu pre viac informácií.

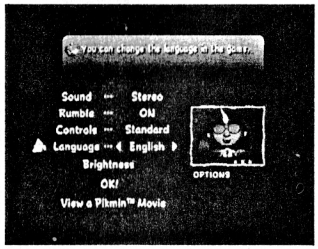
Pokračovanie v uloženej hre

Vyber súbor uložených dát, v **obrazovke výber súboru,** a stlač tlačítko A. Potom môžeš pokračovať v posledne uloženej pozícii v hre. Ak budeš pokračovať v hraní, už uloženej hry, objavíš sa v laboratóriu profesora Gadda. Na návrat k začiatočnému bodu, musíš vybrať THE MANSION – kaštieľ, ktorý sa nachádza v prednej časti vchodu.

*** Na tejto obrazovke sa zobrazia neuložené dátové subory, v prípade, že v konzole je vložená pamäťová karta s predchádzajúcimi nahratými hrami.**

VOĽBY

Nastavenie volieb,
môže pozmeniť hru
v mnohých rôznych situáciách.
Ak si uložíš svoju hru,
tak toto pozmenené
nastavenie bude uložené
do všetkých troch súborov.



ZVUKY

Môžeš si prepnúť zvuku,
do STEREO, MONO,
a do SURROUND nastavenia.
Ak máš audio systém vybavený
Dolby Surround-om, možeš si
zvoliť položku SURROUND,
na vylepšenie a ponorenie
do okolia v hre.

JAS

Pri pohľade na monitor si môžeš
nastaviť, vhodný jas pre túto hru.
Nasleduj pokyny na obrazovke
a reguluj nastavenie jasu
na tvojej obrazovke.

HRMENIE

Nastav vybračnú funkciu
ovládač z OFF na ON.

OK!

Stlačte tlačidlo A pre návrat
do predchádzajúceho menu.

OVLÁDANIE

Vyber si typ ovládania medzi
STANDARD a SIDESTEP.

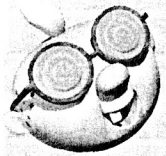
PREZRI SI PIMIN™ FILM

Stlač tlačítko A na prezetie Pikminu
pre NINTENDO GAMECUBE.

(Táto hra je v zdokonaľovaní.
Scény ukázane v nej nemusia
byť dokončené.)

JAZYK

Môžte meniť jazyk v priebehu hry.

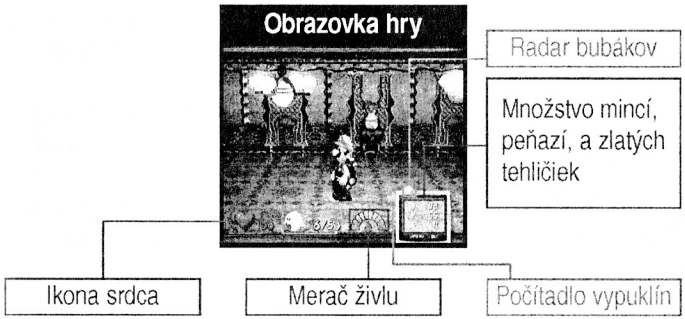


Hranie hry

**Teraz ti vysvetlím, všetko čo potrebuješ vedieť,
keď sa dostaneš do kaštieľa. Neboj sa... Synáčik!
Znalosti niesú ťažkým bremenom, ktoré budeš niesť.**

Predvedenie obrazovky hry

Najprv ti vysvetlím, čo všetko vidíš na **obrazokve hry.**



Ikona srdca

Táto ikonka ukazuje stav Luigiho
zdravia. Keď sa zraníš, tak toto
srdce sa zmenší, a taktiež ubudne
číslo ktoré je napravo (maximálna
hodnota je 100). Hra skončí,
akonáhle dosiahne toto číslo nulu.

→ Viď strany 12 -13

Merač živlu

Ak nasaješ ducha živlu, tak tu
sa ti zobrazí typ a množstvo
elementu, ktorý môžeš vymrštiť.

Radar bubákov

Tento sa zobrazí počas hry,
akonáhle sa začne zjavovať
duch bubák. Akonáhle pristúpi
Luigi k bubákovi, upozorní ťa
nato červené svetielko.

→ Viď stranu 25

Počítadlo vypuklín

Počítadlo zobrazí počet vypuklín,
ktorých si sa zmocnil.

Stupne v tvojom hľadaní

Luigi musí pochytať všetkých duchov, na ktorých narazí pri prechádzaní okolo kaštieľa. Po chytení bossa duchov, môže Luigi postúpiť do ďalšej oblasti kaštieľa.
V každej miestnosti kaštieľa je jeden boss, ktorý tam vládne.
Tu sú nejaké základné kroky, pri prechádzaní každou oblasťou.

Krok prvý: Navštív všetky miestnosti, ktoré možeš

Krok druhý: Nasaj duchov → str. 21

Krok tretí: Ukladanie pomocou ropuchy → str. 23

Krok štvrtý: Chyť bosa duchov a vyčisti oblasť → str. 24

Krok piaty: Vyprázdni svoj nasávač → str. 24

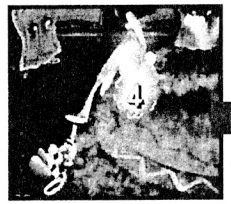
Krok prvý: *Navštív všetky miestnosti, ktoré môžeš*

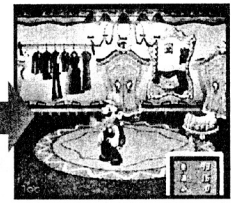
Nachádza sa tu veľa miestností v zámku. Nebudeš ich mocť všetky navštíviť, hneď prvý krát. Väčšina z nich je zamknutá, takže budeš musieť najprv nájsť kľúč, aby si sa mohol pohybovať v nich.

Krok druhý: *Nasávanie duchov*

Akonáhle vstúpiš do miestnosti, snaž sa pochytať všetkých duchov v miestnosti. Keď vyprázdniš miestnosť od duchov, príde svetlo a osvetlí miestnosť.

▶ Najprv pochytaj všetkých duchov v miestnosti, aby sa zasvietilo svetlo.

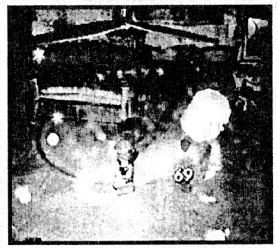




Rýchla otázka 2

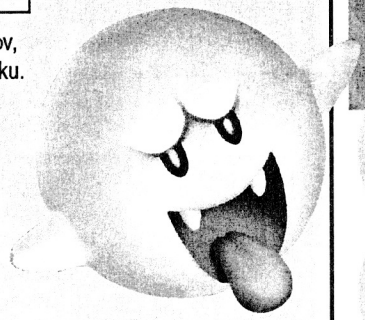
Čo zač sú tie perly?

Niektorý duchovia, čo boli predtým maľbami, budú kvapkať perly, keď sa ich budeš pokúšať chytať. V závislosti na tom, koľko týchto periel získaš, o to viac sa zmení kvalita rámov na portrétoch čo sú v galérii (str. 27).



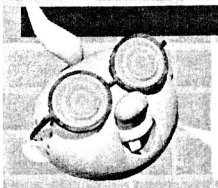
Zhromaždi všetkých bubákov!

Budeš musieť nasať všetkých bubákov, ktorí ušli zo strešného okna v skladisku. Ak chceš opäť vidieť Maria, radšej ich ulov čo najviac ako možeš. Preskúmaj každú časť miestnoti, a s použitím radaru, ich vylákaj, a následne nasaj do vysávača. Niekedy chytením určitého počtu bubákov, môžeš vstúpiť do iných miestnosti.



*** Bubáci sa nevyskytuju v tmavých miestnostiach. Najprv musíš pochytať všetkých ostatných duchov, a vysvietiť miestnosť, a potom môžeš naraziť na bubákov.**

Profesor E. Gadd - Lekcia duchov



Ako výsledok rozšíreného výskumu, som rozdelil duchov do niekoľkých kategórií. Počúvaj pokiaľ budem vysvetľovať.

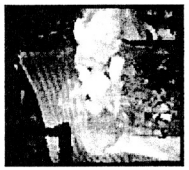
Normálny duchovia

Je tu niekoľko druhov normálnych duchov, z toho každý s rozdielnym tvarom a veľkosťou. Nie je náročné ich chytiť, pretože sú celkom normálny.

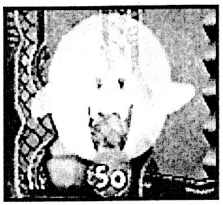
Je tam tiež trochu špeciálnych živlových duchov. Pozri si stranu 11, ak chceš viac informácií o nich.

Portrétový duchovia

Zozbieral som známych duchov z celého sveta a premenil som ich do malieb, ale bubáci ich zmenili naspäť na duchov. Mal by si pochytať týchto duchov, aby som ich môhol dať znovu do malieb.



Bubáci



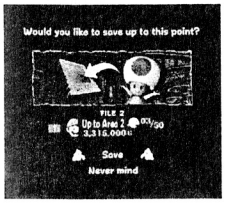
V každom prípade, bubáci sú najhorší! Bubáci sú jedni z tých, čo uniesli tvojho brata. Bubáci sú poskrývaný hocikde v kaštieli. Mal by si ich pochytať!

Krok tretí: *Ukladanie pomocou ropuchy*

Keď sa prihovoríš ropuche, v popredí východu, umožní ti uložiť pokrok v hre. Ak takto spravíš, uložia sa ti aj všetky veci, ktoré si zozbieral, a aj prejdené a presvietené miestnosti. Nezabudni si častejšie ukladať hru, a hlavne v zložitejších častiach hry.

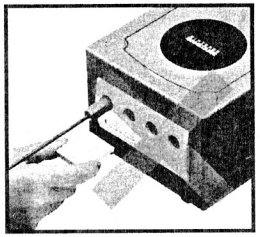
* Napríklad, môžeš si uložiť hru, akonáhle chytíš bubáka.

*** Budeš potrebovať 3 dostupné pamäťové bloky v pamäťovej karte, aby si môhol uložiť data z hry Luigiho kaštieľa.**



Ako uložiť hru

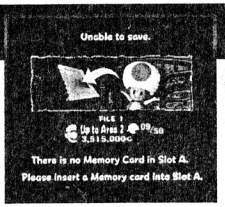
Prehovor s ropuchou, potom vyber SAVE a stlač tlačítko A. Tvoje predchádzajúce data z hry, budú automaticky prepísané novými.



* Nevyberaj prosím pamäťovú kartu, v čase ukladania dát na ňu. Môžeš zničiť pamäťovú kartu alebo konzolu.

Ukladanie správ

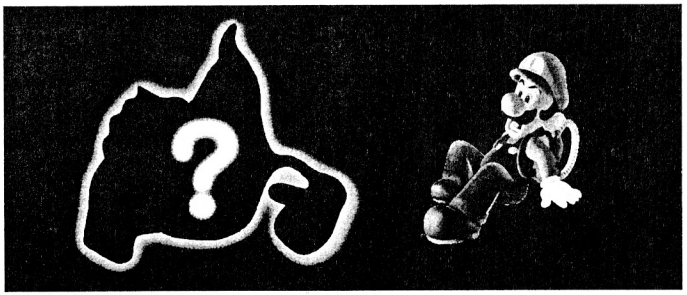
Ak sa ti nedajú ukladať dáta kvôli problémom s pamäťovou kartou, zjaví sa správa na obrazovke. Nasleduj prosím inštrukcie v zobrazenej správe.



*** Pozri sa prosím do inštrukčnej knižky NINTENDO GAMECUBE, pre správne pokyny, ako formátovať a mazať súbory na pamäťovej karte.**

Krok štvrtý: *Poraz bossa duchov na presvietenie oblasti*

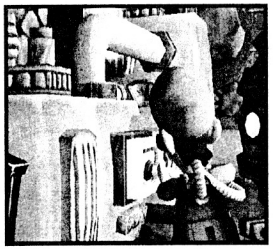
Keď dosiahneš koniec oblasti, stretneš sa s bossom duchov, ktorý je omnoho silnejší než tí, ktorých si stretol predtým. Keď ho chytíš tak miestnosť sa presvieti.

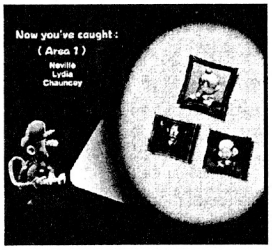


Krok piaty: *Vyprázdni svoj vysávač*

Pozri sa na duchov, ktorých si chytil

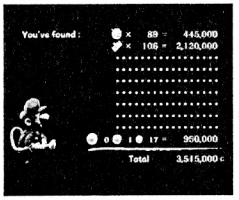
Keď chytíš bossa duchov, pojdeš k profesorovi E. Gaddovi do laboratória na spočítanie všetkých chytených duchov. Všetci portrétoví duchovia, ktorých si chytil budú vrátený do malieb, a taktiež ich tu môžeš vidieť.





Spočítaj si svoje bohatstvo

Keď skončíš s lisovaním duchov, môžeš si spočítať svoje bohatstvo. Všetly mince, peniaze, zlaté tehličky a šperky, ktoré si zozbieral sa ti spočítajú ako G (Gold – zlato) a pridajú sa ti k celku.

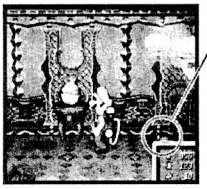


***Aj pri tomto bode si môžeš uložiť hru.**

Použi Game Boy Horror - múdro!

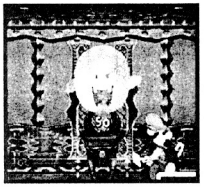
Toto je prenosné zariadenie, ktoré som vymyslel pre teba, aby ti pomôhlo prezrieť kaštieľ, a uloviť bubákov!

Funkcia 1 Radar bubákov



Pozri tu!

Radar bubákov, je vhodná funkcia, pri blúdení po zámku a hľadaní bubákov. Akonáhle Luigi vstúpi do miestnosti, v ktorej je bubák, žiarovka na radare sa zmení z **modrej** na a začne blikať. Keď sa Luigi priblíži ku bubákovej skýši v miestnosti, farba žiarovka sa zmení zo na **červenú**. Akonáhle sa toto stane, preskúmaj všetky objekty v blízkosti. Radar bubákov reaguje na všetky tvary bubákov a objekty podobnej veľkosti. Takže ak zasvieti červená farba na radare, nemusí isť hneď o nájdeného bubáka.

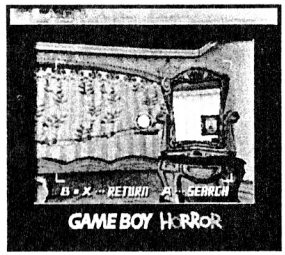


Funkcia 2 Tlačidlo Z Inventár

Stlačením tlačítka Z, môžeš zobraziť inventár všetkých vecí, čo si doposiaľ nazbieral. Tento inventár sa rozdeľuje na veci a duchov. Použi páčku C na výber ducha z **obrazovky zoznamu duchov,** a stlač tlačítko A na prezrietie si jeho tvaru.

Funkcia 3 | Tlačidlo X | Prehľadávací mód

Ak stlačíš tlačítko X, počas hrania hry, zobrazí sa ti GAME BOY HORROR – múdro, na prezretie si kaštieľu z Luigiho pohľadu – perspektívy. Použi páčku C na premiestnenie hľadáčika na objekt, ktorý chceš prezrieť a stlač tlačítko A. Môžeš hľadať srdcia duchov, napríklad na pozretie sa čo sa vnich skrýva. (Možno kľúč?) Pri prezeraní môžeš zapríčiniť reakciu niektorých vecí. Pokús sa preskúmať všetky druhy miest s tvojim GAME BOY HORROR.



Funkcia 4 | Tlačidlo Y | Mapa poschodí

Stlač tlačítko Y počas hry na zobrazenie **mapy poschodí.** Miestnosti sa zobrazia v odlišných farbách, v závislosti na tom, do ktorej oblasti patria, alebo či si ich este nenavštívil alebo nepresvietil.

Zmena zobrazeného poschodia pomocou naklonenia ovládacej páčky hore alebo dolu, otáčanie pomocou naklonenia doprava a doľava. Pomocou tlačítka A na zväčšenie. Použi páčku C na rolovanie keď je zvačšené.

Vyskúšaj si galériu duchov

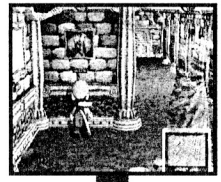
Premenil som duchov, ktorých si chytil znovu na maľby a zavesil som ich tu!

Premiestni sa z laboratória do galérie

Môžeš navštíviť galériu, z laboratória profesora E. Gadda. Vyber THE GALLERY – galéria z volieb napravo, a stlač tlačítko A. Galéria sa zobrazí ak ďalšia obrazovka.

Prezri maľby duchov v galérii

Luigi sa môže voľne pohybovať dookola galérie. V galérii vysia maľby všetkých duchov, ktoré si chytil. Postav sa pred maľbu, ktorú chceš vidieť a stlač tlačítko A.



Maľby sa zjavia zväčšené na celú obrazovku. Typ a farba rámcov, sa zmenila v závislosti na veľkosti a počte zozbieraných periel, pri chytaní ducha.

Poznámky